



eTwinning İlham Veren Projeler	
<b>Proje adı:</b>	<b>KEYİFLİ MATEMATİK</b>
<b>Uygulandığı sınıf seviyesi/yaş grubu:</b>	8-9 YAŞ/ 2. SINIF
<b>Proje süresi:</b>	8 AY
<b>Proje ortakları:</b>	<b>Nihal SALİH (Kurucu)</b> <b>Mine AKOVA (Kurucu)</b>  <b>Hatem TOPAL (Üye)</b> <b>Sevcan KAYIHAN (Üye)</b> <b>Nesrin KOÇ (Üye)</b> <b>Nesrin TURAN KAYA (Üye)</b> <b>Filiz ŞAHİN (Üye)</b> <b>Gamze SÜREN (Üye)</b> <b>Gülay KÖZELO (Üye)</b> <b>Fatma SEZEN KABADAYI (Üye)</b>
<b>Proje uygulama süreci:</b>	<p>Projenin amacı ilkokul 2. sınıf öğrencilerinden oluşan öğrencilerle birlikte müfredatı oyunlarla, eğlenceli etkinliklerle desteklemektir. Çocukların problem çözme, akıl yürütme, eleştirel düşünme ve yaratıcılık özelliklerini ön plana çıkararak matematik dersine karşı ilgilerinin artmasını sağlamaktır. Projede her ay matematik müfredatında yer alan konulara göre etkinlikler ortakların katılımıyla belirlenmiştir.</p> <p><b>Proje uygulama süreci:</b></p> <p><b>EYLÜL 2021</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Proje başlangıç webinarı</li><li>● Ortak okulların ve öğretmenlerin tanıtılması</li><li>● İletişim grubunun kurulması, sosyal medya sayfalarının oluşturulması</li><li>● Projenin öğrenci ve velilere tanıtılıp, eTwinning projesi veli izin belgelerinin fotoğraflarının dosyalanması</li><li>● Öğrenci tanıtımları</li><li>● Ön anketlerin düzenlenmesi (-veli ön ve son anket )</li><li>● Öğretmen ön anketi -son anketi</li><li>● Poster ve logo oluşturma</li></ul>




	<p><b>EKİM 2021</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ekim ayı içerik planlama öğretmen webinarı</li><li>● Codeweek Etkinliği</li><li>● Keyifli Ritmik Sayma Oyunu</li><li>● Eğlenceli Ritmik Yol</li><li>● Keyifli Eldesiz Toplama Oyunu</li><li>● Keyifli Eldeli Toplama Oyunu</li></ul> <p><b>KASIM 2021</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Çıkarma İşlemini Çöz-Kes-Yapıştır-Boya</li><li>● Keyifli Zihinden Çıkarma Oyunu</li></ul> <p><b>ARALIK 2021</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Eşitlik Oyunumuz</li><li>● Problem Kuruyoruz</li><li>● Standart Olmayan Ölçü Birimleri</li></ul> <p><b>OCAK 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Yer Yön Etkinliği</li><li>● Geometrik Şekiller ve Cisimler Rap Şarkı İş Birlikçi Çalışması</li></ul> <p><b>ŞUBAT 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Bende Kimde Çarpma İşlemi Oyunu</li><li>● 1 ile Çarpma İşlemi</li><li>● 0 ile Çarpma İşlemi</li><li>● Keyifli Çarpma İşlemi</li></ul> <p><b>MART 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Gruplama Oyunu</li><li>● Dünya Matematik Günü</li><li>● Bölme Evleri Birleştirme Oyunu</li><li>● Bende Kimde Oyunu Öğrenci Webinarı</li></ul> <p><b>NİSAN 2022</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Saatler Karışık Ülke Takımları Etkinliği</li><li>● Proje Hikaye Kitabı Ortak Etkinliği e-book</li><li>● Proje değerlendirme testleri</li><li>● Kalite etiketi öğretmen webinarı</li></ul>
<p><b>Projenin matematiksel amacı:</b></p>	<p>Proje ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmeleri için eğlenceli etkinliklerle matematik kazanımlarını kazandırmayı ve daha kalıcı öğrenmelerini amaçlamıştır.</p>



<i>Öğrenci becerileri</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Problem çözme</li><li>● Akıl yürütme</li><li>● Yaratıcı düşünme</li><li>● Eleştirel düşünme</li><li>● Algoritmik düşünme</li></ul>
<i>Matematik kazanımları</i>	Projedeki etkinlikler, matematik öğretim programına göre hazırlanmış, 2021-2022 ilkököl 2. sınıf matematik yıllık planı çerçevesinde ekim-nisan aylarına ait matematik kazanımları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.
<i>Öğretim programıyla ilişki</i>	Proje matematik öğretimi ile ilgili olsa da diğer derslerin kazanımlarıyla da entegre edilmiştir. Yapılan etkinlikler sadece Matematik dersini değil Görsel Sanatlar, Türkçe, Hayat Bilgisi, Beden Eğitimi ve Oyun, Müzik ve Serbest Etkinlik derslerini de kapsayacak şekilde seçilmiştir. Projede disiplinler arası geçiş bulunmaktadır. Proje öğrencilerin bilgileri kodlama, sanat, hayal gücü, kendini ifade etme, teknoloji kullanımı, oyunla öğrenme becerilerini geliştirmiştir.
<b>Proje süreci:</b>	Projenin başlangıcından itibaren her ay düzenli olarak yapılacak etkinlikler için proje ortakları ile toplantılar yapılmıştır. Beyin fırtınası yapılarak ortak bir karar ile etkinlikler belirlenmiştir. Kullanılacak web 2.0 araçları ve materyaller için herkesin fikri alınmış ve ortak kararla belirlenenler kullanılmıştır. Etkinliklerin çoğu sınıf içi oyunlar ve materyaller kullanılarak yapılmıştır. Öğrenciler webinar da bir araya gelerek oyun oynamışlardır. Ortak etkinlik olarak web 2.0 aracı ile çocuklar rap yapmışlardır. Ayrıca tüm etkinliklerin kapsadığı ortak bir hikaye yazılmış ve öğrencilerin yaptıkları resimler de eklenerek web 2.0 aracıyla kitap haline getirilmiştir. Her öğretmenin yararlanabileceği bir nihai ürün olarak yapılan etkinliklerin planları e-book haline getirilmiştir. Güçlü işbirliği ve iletişim projenin öğrenciler tarafından benimsenmesini, yapılan etkinliklerin hedeflenen kazanımlara ulaşılmasını sağlamıştır.
<i>Öğrenme çıktıları</i>	Proje sürecinde öğrenciler ve velilere uygulanan ön ve son testlerden elde ettiğimiz verilere göre matematiğe karşı olan olumsuz tutumun azaldığını, oyunlaştırılıp-somutlaştırılarak yapılan işlemin kalıcı olduğunu ve derse olan ilginin arttığını fark ettik. Ayrıca öğrenciler matematik dersinin işlemlerden ibaret olmadığını eğlenerek, oyunlarla kalıcı öğrenme sağladıklarını ve matematiğin eğlenceli bir ders olduğunu yaptığımız görüşmelerde ifade ettiler. Projenin şekillenme aşamasında amaçlanan kazanımlara ulaşılmış oldu.
<i>Öğretim yöntemi</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Proje tabanlı öğrenme</li><li>● Drama ve oyunla öğrenme</li><li>● Yaparak yaşayarak öğrenme</li><li>● Probleme dayalı öğrenme</li><li>● Görselleştirme yoluyla öğrenme</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>● Bilgisayar destekli öğrenme</li></ul>
<i>Eğitim teknolojileri</i>	Web 2.0 araçları etkin olarak kullanılmıştır. Codeweek haftasında kodlama çalışması yapılmıştır.
<i>Proje ürünleri</i>	 <ul style="list-style-type: none"><li>● Geometrik şekillerle ilgili web 2.0 aracıyla hazırlanan rap şarkı</li><li>● Güvenli internet günü ortak çalışması</li><li>● Saatler Karışık Ülke Takımları etkinliği</li><li>● Proje sonunda hazırlanan "KAMP BAHANE MATEMATİK ŞAHANE" isimli ortak hikaye kitabı.</li><li>● Proje süresince yaptığımız etkinliklerin planının yer aldığı ETKİNLİK KİTABI.</li></ul>
<b>Projenin matematik öğrenimine etkisi:</b>	<p><b>Öğrenciler açısından;</b> Oyunlaştırarak işlenen matematik dersi çocuklarda ilgi uyandırmıştır. Öğrenciler matematik dersini heyecanla beklemişlerdir. Soyut kavramlar somutlaştırıldığı için öğrencilerde kavramlar daha kalıcı ve etkili olmuştur. Matematik dersine karşı olumsuz tutum olumluya dönmüştür. Matematik korkulacak bir ders olmaktan çıkmış, eğlenerek öğrenilecek bir ders olmuştur. Öğrenciler teknolojiyi etkin kullanan çocuklar oldukları için web2 araçlarını kullanmak derslere etkin katılım sağlamıştır. Ayrıca oynanan oyunlar çocuklarda rekabet duygusu ile birbirlerine karşı hoşgörülü olma duygularını bir arada yaşamalarını sağlamıştır.</p> <p><b>Öğretmenler açısından;</b> Farklı okullarda olursa da işbirliği ile güzel işlerin başarılabilceğini, grup olmanın çok güçlü olduğu fark edilmiştir. Etkinliklerin planlama aşamasında beyin fırtınası yapılarak özgün etkinlikler bulunmuştur. Bu da öğretmenlerde fikir alışverişinin önemli olduğu ve tüm öğretmenlerin birbirinden öğreneceği deneyimler olduğu fikrini oluşturmuştur.</p>
<i>Ölçme ve değerlendirme</i>	Proje başında öğretmen, veli ve öğrencilere uygulanan ön testler ile proje sonunda uygulanan son testler karşılaştırılarak hedeflenen kazanımlara ne derece ulaşıldığı belirlenmiştir. Yapılan etkinlikler öğretmen rehberliğinde yapıldığı için her etkinlik sonunda öğrencilerin verdiği dönütler aylık toplantılarda ortaklar ile konuşulmuştur. Ayrıca kullanılan web 2.0 araçları da değerlendirme yapılmasını sağlamıştır.



**Notlar**

“KEYİFLİ MATEMATİK” projesi ulusal bir projedir. Bu proje sayesinde matematiği sevdirmek isteyen 10 öğretmenin yolları kesmiştir. Proje sonunda matematik öğrenciler için keyifli hale gelmiştir.

